Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 7 · NÚMERO 44
ENERO 2024 · ARGENTINA $4000

REVISTAREPLAY.COM.AR

NO TE ALEJES TANTO DE MÍ

Es verano. El sol se posa sobre el asfalto y tus Topper de lona se sobrecalentaron. Cargás una mochila repleta de frases y nombres de bandas escritos con Liquid Paper. En su interior, las carpetas escolares conviven con los compacts truchos de Intoxicados, Babasónicos y Catupecu Machu.

En el pasillo de entrada sobrevuela el aroma a milanesas de tu vieja. Te tiraste en la cama mientras un póster del Indio Solari te contempla de frente. En la videocasetera te espera el capítulo de *Okupas* que dejaste grabando la noche anterior. Lo último que supiste fue que al Pollo lo tajearon en el Docke mientras rescataba a Ricardo. Junto con *Todo x 2$* y el canal I-Sat, se convirtieron en tus nuevas religiones. Pusiste la Rock & Pop de fondo mientras ojeás la *Rolling Stone* que te trajo tu viejo.

Hace rato vendiste la Sega para terminar de pagar esa guitarra que junta polvo en un rincón. La fantasía de tener una bandita cada tanto vuelve. Apenas te enganchás con la Play cuando visitás a ese amigo que todavía no abandona el vicio. No te interesa buscar locales de fichines porque tu agenda la marca el suplemento *Sí!* El furor del *Counter Strike* que abunda en los cíber te resulta insoportable. El amor por los jueguitos recién va a regresar unos años más adelante. En el barrio sobrevuela el pesimismo de una sociedad derrumbada. No te imaginabas lo afortunado que eras.

Ahora cambiaste de costumbres y responsabilidades. No te dan los números. Te aferraste nuevamente a los videojuegos mientras la incertidumbre te carcome la conciencia. Afuera el ambiente se sigue caldeando. No te preocupes, todo va a estar bien.

▶ ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

equipo Replay | Año 7 · Nº44
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Enero 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de enero de 2024.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales AReCIA

Nuestras redes las administra PLANO.

Nuestros videos son producción de bocha-tv.net

Nuestra editorial se llama LISTO.

EL VUELO DE PALOMA

El pasado diciembre se celebró el 11er Torneo Mundial de NAVE Arcade en Rosario, por primera vez fuera del AMBA. Por primera vez, también, una mujer se consagró campeona, pero no cualquier mujer: PAL se coronó con un nuevo récord.

POR SOFÍA CHECCHI

Después de las muchas fechas de NAVE en 2022, todxs lxs jugadorxs (sí, también quienes jugamos mal) sentimos un vacío durante el año pasado. Afrontamos el paso de los meses con la certeza de que en algún momento la Gerencia iba a dar a conocer la ansiada fecha del torneo. Como siempre, Videogamo tenía una sorpresa bajo el brazo: en 2023, la NAVE volvería a viajar muchos kilómetros para recibirnos junto al río Paraná.

NAVE arribó a Rosario en la primera semana de diciembre y estuvo varios días en el bar Ficha, para que todxs lxs rosarinxs pudieran disfrutarla. El viernes del fin de semana largo, la Gerencia inauguró el torneo en el espacio Teras, un recinto hermoso en el que muchos de los juegos que acompañan a NAVE y la movida arcade tuvieron habitación propia. En la ceremonia, los bicampeones ISR, REL y EMI hicieron despliegue de su honor, se presentaron los premios y arrancaron las inscripciones. Esta vez, una impresora de tickets cybercirujeada entregaba a cada jugadorx al final de la partida una constancia de sus estadísticas de juego. NAVE se va acercando a su fiesta de 15 y está familiarizándose con el concepto de souvenir.

En la primera noche disfrutamos de las melodías de los Pat Moritas, el alcohol y la profusa conversación. Desde el primer minuto corrían ya las especulaciones y las apuestas en función de las últimas performances de la liga A de NAVE y la asistencia al torneo más federal jamás registrado. Mientras tanto, jugadorxs viejxs y nuevxs probaban suerte. Muchxs rosarinxs se acercaron a la fiesta del arcade nacional, con las apariciones estelares de IRI y ELI, que lograron tiempos de 2:14 y ¡15:37!, respectivamente.

Entre miríadas de facturas, apareció el sábado al mediodía el hombre que conquistó lo desconocido. EMI, con su remera de campeón y los pines de asistencia a los últimos mundiales, le dio comienzo a una partida en la que, como era esperable, rompió nuevamente su propio récord. Decidió terminar su viaje un día NAVE y 16 horas y media después. Para entonces, ya había caído el sol en Santa Fe.

Después de algunas horas, fue el turno de REL, que se dio el gusto de bailar y cantar, pero hizo un tiempo de 5:31. Los nervios crecían: solo faltaban dos jugadorxs, ISR y PAL, y crecía la premonición de que el torneo podía terminar esa misma madrugada. El equipo de *Replay* optó por preservar la labor periodística y quedarse a registrar lo que sucedía (aunque eso significara perder una noche de alojamiento). ISR jugó hasta las 5 aproximadamente, logrando un tiempo de 10:39.

A las 5:30 se paró frente a la NAVE una jugadora que tenía moretones en las piernas por haber trasladado su gabinete. PAL, favorita histórica, había dejado ver en las últimas fechas que estaba entrenando con especial tenacidad para este torneo. Le tocó jugar última, de madrugada, menstruando, y buena parte de las primeras horas de su partida fue la única persona despierta en Teras (aunque no precisamente entera).

Cerca de las 8 de la mañana del domingo, después de una siesta en las colchonetas, nos unimos a su viaje. Pasaba el tiempo y PAL elongaba mientras nos preguntábamos si esta vez sería, si ganaría por fin el torneo, si se haría justicia en la cita máxima para la pilota que tantas veces había avanzado sobre territorio desconocido.

Y finalmente pasó. PAL superó el tiempo imposible de EMI, con casi 10 horas reales de juego y un día NAVE, 16 horas y 37 minutos.

PAL, FAVORITA HISTÓRICA, HABÍA DEJADO VER EN LAS ÚLTIMAS FECHAS QUE ESTABA ENTRENANDO CON ESPECIAL TENACIDAD PARA ESTE TORNEO.

Lloramos, gritamos y celebramos ante un hecho histórico. Así como al rosarino campeón del mundo, a PAL se le dio por fin la gloria merecida. Levantó la copa en medio del clamor popular y dejó la postal que veremos en NAVE durante todo 2024. Felicidades, PAL, tu felicidad es la de todxs lxs jugadorxs que inspiraste.

FALOPA TV SHOW

Revolver el inagotable catálogo de ofertas que nos ofrece YouTube puede llevarnos a desempolvar todo tipo de bizarreadas. Acá van algunas perlitas olvidadas que nos supo dar la caja boba más gamer.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Por estas pampas tuvimos a los legendarios programas *Power Games*, *Top Kids* y *Nivel X* (ver ***Replay*** #13), pero ¿qué pasó en el apartado internacional? Por fortuna, hoy varios de ellos se pueden ver en la web.

Entre los más recordados, aparece *Video Power* (1990-1992), que apuntaba a difundir las noticias más relevantes de la industria de los videojuegos. Lo llamativo es que la mayor parte del programa estaba ocupado por *The Power Team*, un segmento de dibujos animados protagonizado por diferentes personajes de títulos editados por Acclaim (la empresa que bancaba el show), y que buscaba colgarse del rating alcanzado por *Captain N: The Game Master* (el show infantil de Nintendo).

Este dream team del universo videojueguil estaba integrado por Johnny Arcade (la versión animada del conductor que interpretaba Stivi Paskoski), Max Force (uno de los milicos del NARC), Kuros (el guerrero símil He-Man del *Wizards and Warriors*), Tyrone (un basquetbolista del *Arch Rivals*), el tomate Kwirk y la monster truck Bigfoot. Los seis conformaban una especie de escuadrón que luchaba contra el malévolo Mr. Big y sus secuaces. Aunque el líder narco del NARC era el principal villano de la serie, también desfilaron algunos de los enemigos que aparecen en otros éxitos de Acclaim. Las aventuras de esta suerte de Brigada A acaparaban la mayor parte del programa, dejando unos pocos minutos para mostrar algunas de las novedades que estaban en caliente por aquellos años (promocionan accesorios como la nefasta Power Glove) y los truquitos de los juegos más populares.

Otro programa del que abundan varias emisiones en YouTube es el ochentero *Starcade* (1982-1984). La propuesta incluía a dos participantes que se enfrentaban a trivias y competencias por puntaje en máquinas de arcade. Lo interesante es que para cada entrega iban rotando los fichines con los que debían competir, por lo que podemos ver desfilar varios títulos de la época que supieron ser furor. El conductor de la primera temporada es una especie de Leonardo Simons que no tiene ni la más mínima idea sobre videojuegos, pero lo mejorcito es, sin duda, la colección de nerdos que revientan el score.

También se puede acceder a *GamePro TV* (1991-1992), el programa de la revista oficial homónima que presentaba los lanzamientos del momento, y *Nick Arcade* (1992), el show de concursos de Nickelodeon.

Mención aparte para *King Koopa's Kool Kartoons* (1989), un segmento mersa que acompañaba la programación animada de *The Super Mario Bros. Super Show!*, en donde una tribuna de chicos recibía regalos por parte de un animador disfrazado como el malvado Bowser. Se rumoreaba que fue sacado del aire por recibir denuncias de padres que aseguraban que el show asustaba a sus hijos.

▪ DÓNDE

EL CANAL RETRO TOONS TIENE SUBIDA LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA DE *VIDEO POWER*, INCLUSO CON LOS COMERCIALES ORIGINALES DE LA ÉPOCA.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ NOS COPABAN LOS GAME & WATCH DE NINTENDO, CLARO, PERO, DESDE ACÁ, NUESTRO HUMILDE HOMENAJE A LOS JUEGOS DE CASIO. Y ESTAMOS HABLANDO NO DEL *WESTERN BAR* O *SUBMARINE BATTLE*, NI DEL *KUNG-FU*, QUE ERAN CARÍSIMOS, SINO DE LA GAMA MÁS BARATA, COMO ESTE *CROSS FIGHTER* O EL *PENGUIN JUNIOR* QUE NOS DIERON TANTA FELICIDAD. CASIO SIEMPRE INTENTANDO SER DE LAS MASAS. LOS AMAMOS. 2_ SLASH HACIENDO DE TÉSTER DEL PINBALL DE *EL PADRINO*. LO HEMOS ESCUCHADO TOCAR LA CANCIÓN PRINCIPAL DE LA PELI EN SU GUITARRA CON LOS GUNS EN ALGÚN CONCIERTO. 3_ CON LA CONSOLA EDU GAMES TE VENÍA SU MANUAL Y ESTA LISTA DE SUS PRODUCTOS. VERDADERA CANTIDAD, DIVERSIÓN SIN FIN. 4_ CÓRDOBA CAPITAL, AÑO 1993. LAUTARO –DE ESPALDAS–, SU HERMANO Y SU PRIMA SACÁNDOLE HUMO AL *CHIP N' DALE* POR SUPUESTO. ¿ALGUIEN NO LO JUGÓ? 5_ HERMOSA VERSIÓN PIXEL ART DE NUESTRA PRIMERA TAPA. MINIMALISMO DEL MINIMALISMO.

SEGA, SEGA Y SOLO SEGA

Catarata de anuncios de nuestra querida empresa nipona en la Game Awards 2023, el inevitable regreso de varios clásicos... ¿A buena hora?

POR KABUTO

Ya a varias veces en estas páginas hemos abordado "la nostalgia" como el pilar fundamental con el que varias empresas han traído juegos del pasado en nuevas versiones o con inesperadas continuaciones. No haremos aquí un juicio de valor sobre esta metodología comercial, pero sí remarcaremos que nuestra querida Sega nunca se caracterizó por traer continuaciones de sus viejos títulos. Salvo casos como el inagotable Sonic o cuando dejó esta tarea en otras compañías como Dotemu, Lizardcube y Guard Crush Games, Sega siempre dijo "nah".

Pero algo cambió el 7 diciembre de 2023 en la Game Awards, pareciera que en Sega se hubiera encontrado una vieja caja de archivo en un rincón de algún depósito y algún ávido nipón hubiera dicho: "Opa, *Crazy Taxi*, estaba bueno". Así fue como, sin esperarla ni pedirla, nos desayunamos con que Sega viene trabajando en continuaciones canónicas o, al parecer, remakes de algunos de sus juegos más populares.

Repasemos muy brevemente todo lo que sabemos al respecto, que es poco, pero no tan poco. Los títulos anunciados fueron: *Jet Set Radio*, juego del año 2000 para nuestra querida Dreamcast (con una posterior versión para Game Boy Advance y relanzamientos en consolas modernas); *Crazy Taxi*, del cual no sabemos nada desde el año 2002, con su tercer lanzamiento para Xbox Clásica; *Streets of Rage* (¿estaremos ante el 5º juego de la saga numerada luego del excelente trabajo de Dotemu y cía.?), *Golden Axe*, saga de la cual no sabemos nada desde el polémico lanzamiento de *Beast Rider* para PlayStation 3, y por último, *Shinobi*, del cual tampoco tuvimos nuevas entregas desde algunas versiones marginales para las portátiles de Nintendo hace más de una década. Además, pocas de las continuaciones mencionadas fueron desarrolladas en su momento por Sega.

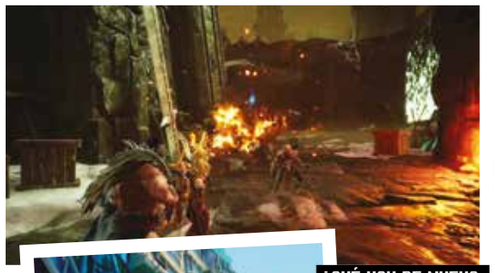
Luego de todos estos anuncios, la mamá de Sonic nos dejó un rutilante "y muchos más". ¿Será hora de un *Ristar 2*, *ToeJam & Earl 5*, *Super Space Harrier*, *After After Burner*?

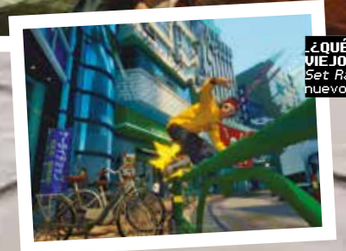
El tiempo y Sega dirán.

¿SEGAPALOOZA. Nadie sabe cuán humo será este line up.

¿SHINOBILI. Así se vería la cosa, rari.

POCAS DE LAS CONTINUACIONES DE ESTOS JUEGOS FUERON DESARROLLADAS EN SU MOMENTO POR SEGA.





¿¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?. *Golden Axe* y *Jet Set Radio*, eso hay de nuevo, viejo.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

LOS SUPERHÉROES DEL FONDO DEL TARRO

Ya que nuestro especial sobre superhéroes fue acaparado por Marvel y DC, decidimos rescatar algunos títulos que nos quedaron afuera y que no queríamos dejar pasar. Sus protagonistas vienen de editoriales que no alcanzaron la masividad, aunque fueron cuna de creaciones fabulosas. Acá les dejamos el lado B de los jueguitos más heroicos.

5 | *THE TICK* (1994)

Uno de los dibujitos más recordados de Fox Kids supo trasladar su humor cuasi ácido a un beat 'em up que pasó desapercibido para muchos. La verdad es que se trata de un juego bastante reiterativo en su jugabilidad, pero tiene a su favor el factor nostalgia que despierta las ganas de dedicarle alguna que otra partida frente a la pantalla. Hay que reconocerle el hecho de que hace desfilar a casi todo el reparto de los personajes delirantes que integran el programa: Doncella Americana, Cara de Silla Chippendale, Cloaca, Bala Humana, Los Hombres Idea y tantos otros más.

4 | *WILD C.A.T.S* (1995)

Esta joyita que desfilaba por las tardes del Big Channel con su versión animada tuvo su paso por la SNES recién cuando el programa ya había llegado a su fin. Aplausos para esos sprites enormes que acaparan casi toda la pantalla mientras vamos repartiendo golpes y poderes contra los malos de turno. Lamentablemente, no incluye toda la galería de personajes que forman parte de su universo, y que en el cómic llegaron a ser narrados por el maese Alan Moore. No alcanza a ponerse al nivel de un *Batman Returns*, pero hay un grupo de fans que lo defiende a capa y espada.

3 | *EX MUTANTS* (1992)

Estos X-Men de segunda categoría se aseguraron uno de los títulos más tapados en el catálogo de Sega. Nadie recuerda a los Ex Mutants y su fugaz paso por la industria del cómic, pero nunca es tarde para redescubrirlos en su versión pixelada. Lo mejorcito viene por el lado de la jugabilidad, ya que algunos escenarios son un tanto jodidos al principio y lleva algunas partidas acostumbrarse a los personajes y sus habilidades. No se comieron ningún juicio por plagio de parte de Stan Lee, aunque tuvieron que soportar el rechazo de la comunidad seguera. La hinchada pide rescate urgente.

2 | *JUDGE DREDD* (1995)

Lo único rescatable de la penosa adaptación de *El Juez* que protagonizó Silvester Stallone es este run and gun en el que podemos decidir si arrestamos a los criminales o los ajusticiamos metiendo plomo. Repleto de escenarios futuristas y con una variedad de armas que ni siquiera figuran en la historieta original. Los diseños de los niveles mezclan escenas de la película con otras tomadas del cómic, de manera que no es un juego corto como suele pasar con esos títulos que se editaban a las chapas para aprovechar el furor del estreno en cines. Las diferencias entre la versión de Sega y la de Nintendo son notables, más que nada en las visuales de la SNES, pero la de Genesis todavía se la banca.

1 | *PHANTOM 2040* (1995)

Lo más cercano que estuvo Sega de diseñar un juego a la altura del *Super Metroid*; el ingenio que demanda y la oscuridad que lo envuelve lo convierten en una experiencia inigualable. De esos que te parten la cabeza (tanto para mal como para bien) a medida que vas explorando, adivinando y regresando al mismo escenario una infinidad de veces. Si mirabas religiosamente la serie animada en Magic Kids, seguro te animaste a este plataformero sin saber lo jodido que te iba a resultar. Viene equipado con una interesante galería de artilugios para conocer sus diferentes finales alternativos. Cuando hablamos de títulos infravalorados, este ranquea en el podio.

▪ TOMÁ PA' VO'

EN 1990, SAM RAIMI NO LOGRABA CONSEGUIR LOS DERECHOS PARA ADAPTAR *THE SHADOW* EN LA PANTALLA GRANDE, ASÍ QUE SE LAS INGENIÓ PARA CREAR SU PROPIO SUPERHÉROE, LLAMADO *DARKMAN*. AL FINAL, LE FUNCIONÓ TAN BIEN QUE HASTA LLEGÓ A LAS MÁQUINAS HOGAREÑAS CON UNA HUMILDE AVENTURA EN 8 BITS QUE LA ROMPIÓ EN CRÍTICAS Y VENTAS.

CAPITÁN COMANDO

Luego de los sucesos en Metro City (Final Fight) del pasado siglo XX, en 2026 el crimen organizado volvió al barrio más fuerte que nunca. Como todo buen equipo de trabajo, las jerarquías y los roles afloran en el conjunto, y aquí es donde nace nuestro Capitán del Comando.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Vamos a ser sinceros: al personaje de esta ficha lo conocimos por primera vez en los arcades a principios de los 90. Si miramos hacia atrás, pocos fueron los afortunados en recibir cartuchos originales de NES en caja y, a edades tempranas, prestar atención a los manuales o contratapas en juegos como 1942, *Section Z* o *Gun. Smoke*, entre otros, todos en el lapso de 1985 a 1988, ya que es entonces cuando nuestro héroe hace sus primeras apariciones, aunque no como personaje jugable. Dichos juegos formaban parte de la serie *Captain Commando Challenge*, una forma en la que Capcom felicitaba a los compradores de sus juegos, cuyo mensajero era, ni más ni menos, un capitán del espacio (saludos a la gente de Quilmes que hace el mejor alfajor de la galaxia). En esas ilustraciones, nuestro héroe lucía una pilcha espacial futurista, pelo corte Halcones Galácticos, dos chumbos de rayos láser y dos cadenas con medallones dorados con la letra C, que descansaban en su pecho semidesnudo. Luego de estas primeras apariciones, nuestro capitán cambió a un traje y casco de piloto del espacio, seguramente para viajar hasta Metro City, ya que en el barrio se volvió a pudrir todo con el crimen organizado.

Son los primeros años de los 90 y nuestro personaje y juego homónimo, *Captain Commando*, llega a los videos de barrio. Su nombre deriva del de su empresa (**Cap**tain **Com**mando) y es el líder del Commando Team, conformado por 4 personajes seleccionables: la momia (Mack/Jenney), el policía (Captain Commando), el ninja (Ginzu/Sho) y el simpático bebé (Baby Head/Hoover). Si viajamos hacia atrás y leemos los mangas de Captain Commando, encontramos que su nombre real es Mars Carlisle.

Cada personaje tiene su especialidad, pero quien nos compete hoy tiene en su haber más poderes y variantes que sus compañeros de equipo. Su traje le permite potenciar la fuerza y dominar técnicas como la manipulación del fuego o la electricidad. La combinación de correr, saltar y presionar el botón de puño significaba accionar su cañón de fuego y calcinar hasta a los más guapos. Si las papas quemaban o éramos medio mancusos jugando, presionar los botones de puño y salto a la vez significaba golpear el piso y provocar una descarga eléctrica hacia nuestros enemigos que los dañaba, pero a costa de perder un poco de energía.

En los papeles, el rubio utiliza sus Captain Goggles, unas gafas rojas especiales para identificar a los enemigos a más de 2 km de distancia. Su traje especial, llamado Captain Protector, está recubierto de un material súper resistente, llamado Captanium, que soporta altísimas temperaturas y multiplica su poder por 48 y mucho más. La historia de nuestro personaje fue más allá del clásico arcade, ya que también aparece en otros clásicos de combates como los *Marvel vs. Capcom* (1 y 2) como un luchador por demás destacable y recordable dentro de ese roster hermoso al que nos acostumbró Capcom con sus juegos. Sus últimas apariciones fueron en *Street Fighter* V (2016) y quizá lo veamos más adelante en títulos modernos; poco importará si no lo acompañan a pelear sus amigos en Metro City.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: MARS CARLISLE.
APODOS: CAPITÁN COMANDO, EL POLICÍA QUE ESTÁ AL LADO DEL NINJA.
PELO: RUBIO.
ARMADURA: MATERIAL EXTRATERRESTRE, CELESTE CON BLANCO Y UNA GRAN ESTRELLA AMARILLA.
ARMAS: CAPTAIN CANNON/FIRE, CAPTAIN KICK Y SUS GAFAS, CAPTAIN GOGGLES.

LA COMBINACIÓN DE CORRER, SALTAR Y PRESIONAR EL BOTÓN DE PUÑO SIGNIFICABA ACCIONAR SU CAÑÓN DE FUEGO Y CALCINAR HASTA A LOS MÁS GUAPOS.

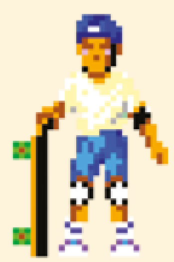
JUEGOS DE VERANO REPLAY

En la playa o la montaña, en el balcón, en la vereda de tu casa, todos tenemos que aguantar el calor del verano haciendo algo. Cuando se te terminen las pilas de la Gameboy o Edesur te corte la luz y no puedas enchufar el Family, Replay te ofrece estos divertidísimos juegos de verano para toda la familia.

C	S	Z	I	T	R	A	T	S	H	P	T	T	A	C	A	R	D	J	H
M	U	G	R	O	B	A	C	A	C	H	H	R	B	Y	H	L	W	M	M
A	I	R	G	E	Q	A	T	A	R	I	P	U	Y	B	X	R	H	D	I
E	C	Y	B	R	I	K	D	Q	N	L	H	C	K	Y	S	C	F	Y	A
Q	U	U	Y	A	L	P	E	R	A	O	Z	O	N	L	O	Y	Q	Z	L
E	A	A	T	S	F	P	Y	A	M	A	D	T	I	Q	L	B	Q	H	C
S	P	B	X	O	T	U	C	F	S	W	A	R	C	R	A	F	T	R	C
Y	A	J	M	K	J	R	I	P	I	V	M	O	R	P	N	L	H	A	A
G	L	I	N	O	R	E	P	M	N	C	F	N	A	A	I	B	F	E	Q
P	K	U	B	B	Y	H	C	L	J	N	H	O	O	N	O	V	P	K	W
Y	T	T	E	A	Y	M	K	I	K	P	C	A	U	U	V	O	E	C	S
U	C	K	O	N	A	M	I	Q	N	A	G	X	H	N	X	N	R	A	B
R	E	S	W	A	V	Z	Z	A	S	O	R	Y	K	I	N	R	S	H	F
C	Z	M	X	O	H	N	W	S	H	X	S	U	M	A	S	A	I	Y	B
I	D	D	Q	D	J	A	M	M	A	G	X	H	L	J	L	K	A	I	O

LICUADO DE JUEGUITOS

Con este calor no estamos para sopa. Metimos en la licuadora todos los números de ***Replay*** y nos quedó este refrescante ju(e)go para encontrar jueguitos, personajes, empresas y creadores. Abajo te dejamos unas pistas, pero ¡también hay algunas palabras secretas!



1. Truquito para ser inimputable, hermano.
2. Erizo azul que no baja un cambio.
3. Empresa responsable de los juegos de las Tortugas Ninja, entre otros.
4. "Sos lo que comés", para él, es literal.
5. Uno de los fantasmas que stalkean a Pac-Man y Sra.
6. Empresa que porteó el ***Mortal Kombat*** a consolas.
7. El papá de los RTS, tapa de ***Replay***.
8. Gran empresa de salones de entretenimiento en nuestro país.
9. Protagonista de la saga *Metroid*.
10. Empresa recordada por la mala calidad de sus juegos de Family.
11. Botón que apretás para empezar a jugar.
12. Pelado asiático filocomunista referenciado en ***Replay*** #41
13. Apellido del creador del ***Another World***.
14. Estándar que hizo posible que todo gabinete alojara cualquier placa arcade.
15. Truquito para llenarte de guita.
16. El pinball de Trucho Toys.
17. Gran hacker argentino, responsable del *TC 2000*, entre otras manganetas.
18. Lugar de donde era el príncipe del juego creado por Jordan Mechner.
19. Juego de empujar cajitas.
20. El primer arcade argentino.

CASIO 1:49

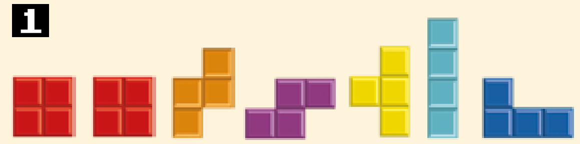
TRADUCTOR SIMLISH/ESPAÑOL

Esta Sim parece no poder expresarse con mucha claridad, ¿podés tratar de descifrar qué es lo que está diciendo?

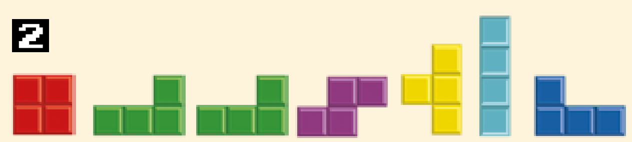
PATRÓN TÉTRICO

Las fichas del *Tetris* caen y caen, ¿podés deducir cuáles son las próximas dos que te van a tocar?

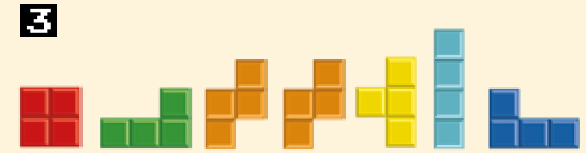
1



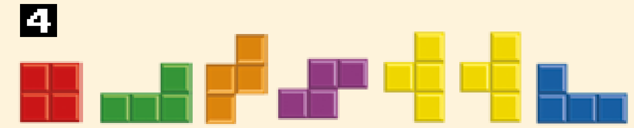
2



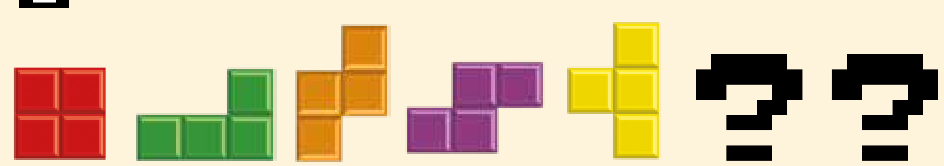
3



4



5

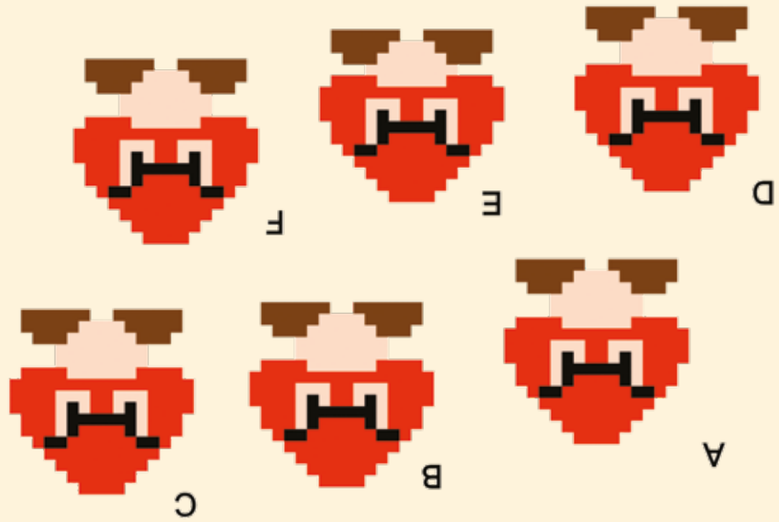


Desde el observatorio *replay* recibimos esta imagen satelital del otro lado de la galaxia. Ayudanos a decodificar la identidad de este visitante.

BAJA RESOLUCIÓN

EL CABECILLA GOOMBA

A Mario le dijeron que el líder de este escuadrón de goombas es distinto a los demás. ¿Cuál será?



▶CONTINUE?

LICUADO DE JUEGUITOS: IDDQD - Sonic - Konami - Kirby - Inky - Acclaim - Sacoa - Warcraft - LJN - Samus - Start - Karnov - Chahi - Jamma - klapaucius - Cacaborg - Miky - Persia - Sokoban - Trucotron

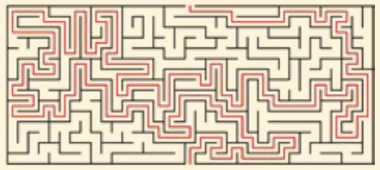
TRADUCTOR SIMPLISH/ESPAÑOL: EL DOTOR BISMAN TENÍA CONTRA LA PRESIDENTA TENIA TODO CONFIRMADO TODO CIERTO O SEA QUE ÉL ESTABA APUESTO A TODO O SEA QUE PUSO EL PAN SOBRE LA MESA. AL PAN PAN AL VINO VINO SOBRE LAS CARTAS LA MESA CON MUCHA VERDÁ NADA DE MENTIRA

PATRÓN TÉTRICO: Básicamente cualquier ficha excepto la alargada. ¿Alguna vez te vino una –ni hablar dos– ficha alargada cuando la necesitabas?

EL CABECILLA GOOMBA: ¡Todos los goombas son diferentes! Por caso, el goomba A tiene facilidad con los números, mientras que el goomba C es buenísimo cocinando. Al goomba D le encanta irse de joda y al goomba A también, aunque desde que lo tuvieron que operar del corazón ya no sale tanto para no caer en excesos (el goomba D a veces lo extraña, aunque respeta su decisión). Pero el goomba F tiene excelentes capacidades de organización y sabe escuchar, por lo cual él es el líder de la cuadrilla. Ah, y el goomba E es un píxel más petiso que los otros.

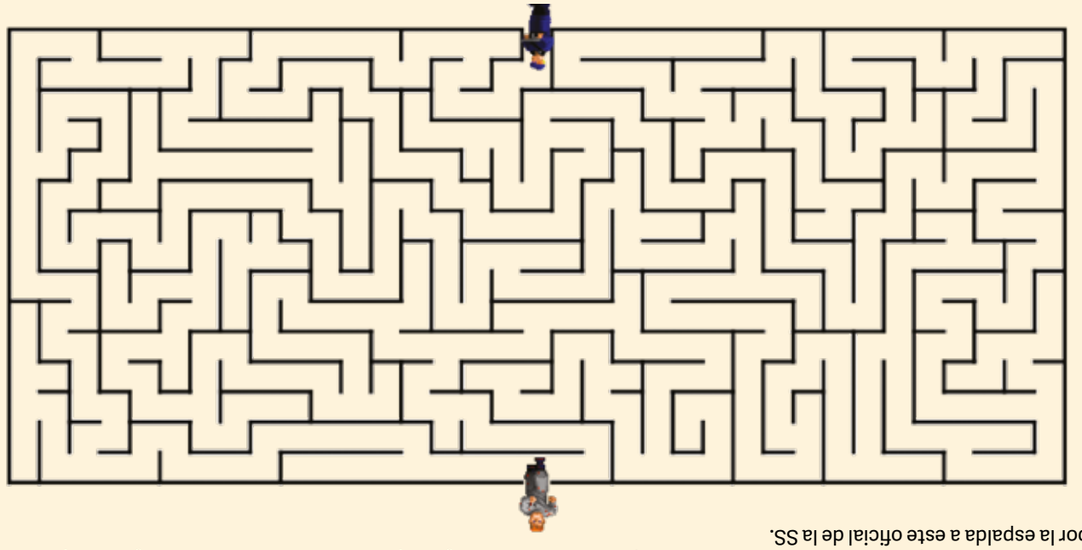
BAJA RESOLUCIÓN: Te debería haber quedado algo así:

WOLFENSTEIN 2D:



WOLFENSTEIN 2D

El agente secreto B. J. Blazkowicz logró infiltrarse en el castillo Wolfenstein sano y salvo, pero como los nazis no fueron vencidos del todo (lamentablemente, nunca lo son), ahora necesita tu ayuda para atravesar este laberinto y así sorprender por la espalda a este oficial de la SS.



SOLUCIONES

ARCADE · SEGA · 1988

Un segundo antes –exactamente un año antes, en realidad– del comienzo de la época dorada de esos juegos tremendamente visuales con personajes gigantes de arcades *beat 'em up* como *Final Fight*, *Las Tortugas Ninja*, *Los Simpson* o incluso un *Joe & Mac*, apareció esta jugada de Sega llamada finamente *Dynamite Düx*. Extrañas y molestas cabezas de perros, piñas gigantes al mantener el botón apretado y jugabilidad en equipo –pato rojo o pato azul– con mapa con diagonales símil *Moonwalker* –del año posterior–, son características que hacían que le pusiéramos una ficha cuando lo encontrábamos en los salones, ya que no era tan común como un *Double Dragon*. Recuerdo desbloqueado y a buscar la rom, por supuesto.

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

TOCO Y ME VOY

En el cambio de década de los 80 a los 90, Tecmo se mandó unos juegazos adaptando *Los Supercampeones* al videojuego como nadie más pudo haberlo hecho. ¡El balón (y el joystick) es tu amigo!

POR EZEQUIEL VILA

Captain Tsubasa (*Los Supercampeones* en estas pampas) es un manga creado por Yoichi Takahashi en 1981 que cuenta la historia de Tsubasa Ozora (Oliver Atom) y su amor por el deporte más hermoso de todos los tiempos: el fulbito. La popularidad entre el público juvenil japonés le valió una adaptación al animé que se emitió por las pantallas niponas entre 1983 y 1986, lo terminó de convertir en un fenómeno masivo y, junto con él, levantó una fiebre por el fútbol que los japoneses desconocían. Tal es así que tanto el manga como el animé tiene periódicas readaptaciones, reboots y revivals que todavía duran hasta hoy. En Japón, *Los Supercampeones* son sinónimo de fútbol, y Japón es sinónimo de videojuegos, así que, dada la popularidad de la serie, se cae de maduro que la franquicia cuenta con muchísimas entradas en diferentes consolas.

Aun así, en 1988, cuando la fulgurante Tecmo consiguió la licencia para llevar este show a la Famicom, cabía preguntarse cómo adaptar una historia sobre fútbol a un videojuego. ¿Alcanzaba con simplemente hacer un juego de... fútbol? Pergaminos no le faltaban a Tecmo, ya que en 1985 había lanzado el legendario *Tekhan World Cup* (llamado por su nombre pre fusión con Koei). Pero *Los Supercampeones* no era solamente fútbol, era también personajes, historias de rivalidad, amistad, superación, amor por el balón y aprendizaje. Un partido de estos muchachos podía durar varios episodios, mientras el jugador llevaba a la caprichosa por el lateral derecho y a la vez intentaba resolver todos sus problemas psicológicos en forma de flashbacks y monólogo interno. Así que Tecmo optó por una decisión arriesgada pero que resultó acertadísima: crear el primer RPG deportivo.

En *Captain Tsubasa* (FC) (1988) no manejamos con el D-Pad el sprite de un jugador de fútbol entre otros que se mueven, ni pasamos con el A y chutamos con el B, en la típica vista aérea de la cancha. Lo que tenemos es un jugador (uno solo) que lleva la pelota a través de una cancha de horizonte infinito, la cual navegamos a través de un radar que está en la parte inferior de la pantalla. Así, nuestro personaje se mueve hasta que apretamos B, la acción se detiene y desplegamos un menú en el cual podemos elegir entre una serie de opciones: pasar la pelota, buscar una pared con un compañero, gambetear o tirar al arco (mejor conocidas como パス, ワンツー, ドリブル y シュートporque todos jugamos este juego en japonés aunque no se entendiera, así de bueno estaba). Lo

¡VOY A METER UN GOLAZO luego de repasar todos los traumas de mi infancia.

DE JIRAFA. Como buen crack carioca, a Roberto le cabía más el escabio y la joda que entrenar.

LOS SUPERCAMPEONES NO ERA SOLAMENTE FÚTBOL. ERA TAMBIÉN PERSONAJES. HISTORIAS DE RIVALIDAD. AMISTAD. SUPERACIÓN. AMOR POR EL BALÓN Y APRENDIZAJE.

más emblemático es que algunos jugadores (tanto nuestros como de la máquina) contaban con tiros especiales que disparaban animaciones y efectos de sonido buenísimos, con más chances de hacer goles, ¡igualito que en el animé! Cada uno de los jugadores del equipo contaba con una stat global de su resistencia y habilidad ガッツ (gatsu, literalmente "guts", agallas en inglés, o nosotros diríamos "huevos"). A medida que avanza el partido, por moverse, tirar al arco o usar habilidades especiales, los "huevos" se van gastando (ja) hasta que ese jugador camina la cancha y ya no puede hacer mucho. El juego adaptaba la historia del manga/animé y estaba repleto de eventos que se destrababan por historia, monólogos en el medio del partido, cinemáticas en un hermoso pixel art y muchas cosas más. ¡En el FIFA no se consiguen!

Pero como Tecmo en ese momento no se andaba con chiquitas, a los pocos años (y después de, en el medio, despacharse con el *Ninja Gaiden*) arremetió con una secuela: *Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker*. En este juego salido en 1990 (también para NES) se mejoró el concepto inicial para realizar una joyita pulida, un festival de animación y mucho texto. Los sprites ahora corren de lado, lo que ayuda a distinguir para qué lado ataca cada equipo, la cancha la vemos de manera horizontal, lo que deja más lugar para los menúes, y contamos con nuevas animaciones muchísimo más logradas para las técnicas especiales y las cinemáticas. Además, al salir unos años después de la finalización del manga y unos años antes que su secuela, los de Tecmo se dieron el gusto de crear una historia nueva completamente original con personajes y torneos nuevos. De hecho, el juego arranca tres años después, a las puertas de un torneo juvenil, concepto que después sería retomado por el propio Takahashi en el manga.

Después de largar estos dos titulazos, en 1992 Tecmo lanzó, pensando en el mercado de Estados Unidos, el *Tecmo Cup Soccer Game*, que es una suerte de hack oficial del primer juego de Tsubasa, con las mismas mecánicas y concepto, pero con personajes nuevos, occidentales y rubios. No tuvo mucho éxito. Hay fórmulas perfectas que son difíciles de repetir.

LA FANTASÍA FINAL

JAPÓN. FINALES DE LOS 80. LAS CONSOLAS EMPIEZAN A DOMINAR LA ESCENA VIDEOJUEGUIL. LOS PLATAFORMEROS SE CALZAN LA CORONA... PERO EN EL NICHO DE JUEGOS DE PC-98 CRECE UN NUEVO GÉNERO: LOS JRPG. Y ENTRE ELLOS SURGE UNA NUEVA SAGA QUE LOS GOBERNARÁ A TODOS. ESTA ES LA HISTORIA DE *FINAL FANTASY*.

POR GBOT

TM&© 1990 NINTENDO

©1987 SQUARE

El mito más extendido sobre el origen del nombre de la saga cuenta que la compañía estaba muy mal económicamente y decidió nombrar el juego *Final Fantasy* porque se trataba de su última esperanza, su "fantasía final". Lo cierto es que en 1987 Squaresoft tenía varios juegos en su haber (algunos incluso publicados en el exterior, como *King's Knight*, *Rad Racer* y *3-D WorldRunner*) y quería meterse en el mundo de los RPG por turnos en consolas, una puerta que había abierto el primer *Dragon Quest* para Famicom (en 1986).

Según contó Hironobu Sakaguchi, creador y director de los primeros 5 juegos de la saga, la principal inspiración para el nombre proviene de *Fighting Fantasy*, una serie de libros-juego de más de 50 volúmenes en los que tenemos que crear un personaje y definir sus habilidades antes de empezar a leer, lo que asegura que cada lectura sea diferente según el personaje que creamos. Usar el nombre *Fighting Fantasy* estaba descartado por cuestiones legales, pero a Sakaguchi le gustó la sigla FF. Una sigla fácil de reconocer, en el alfabeto romano, podría llamar la atención de los jugadores. Esta idea también surgió por lo que pasaba con *Dragon Quest*, que era tan popular entre los japoneses que los fanáticos lo empezaron a llamar *DraQue* para acortar. Sakaguchi tenía claro que esta saga de Enix era el boss a superar si quería crear el RPG más grande de todos los tiempos.

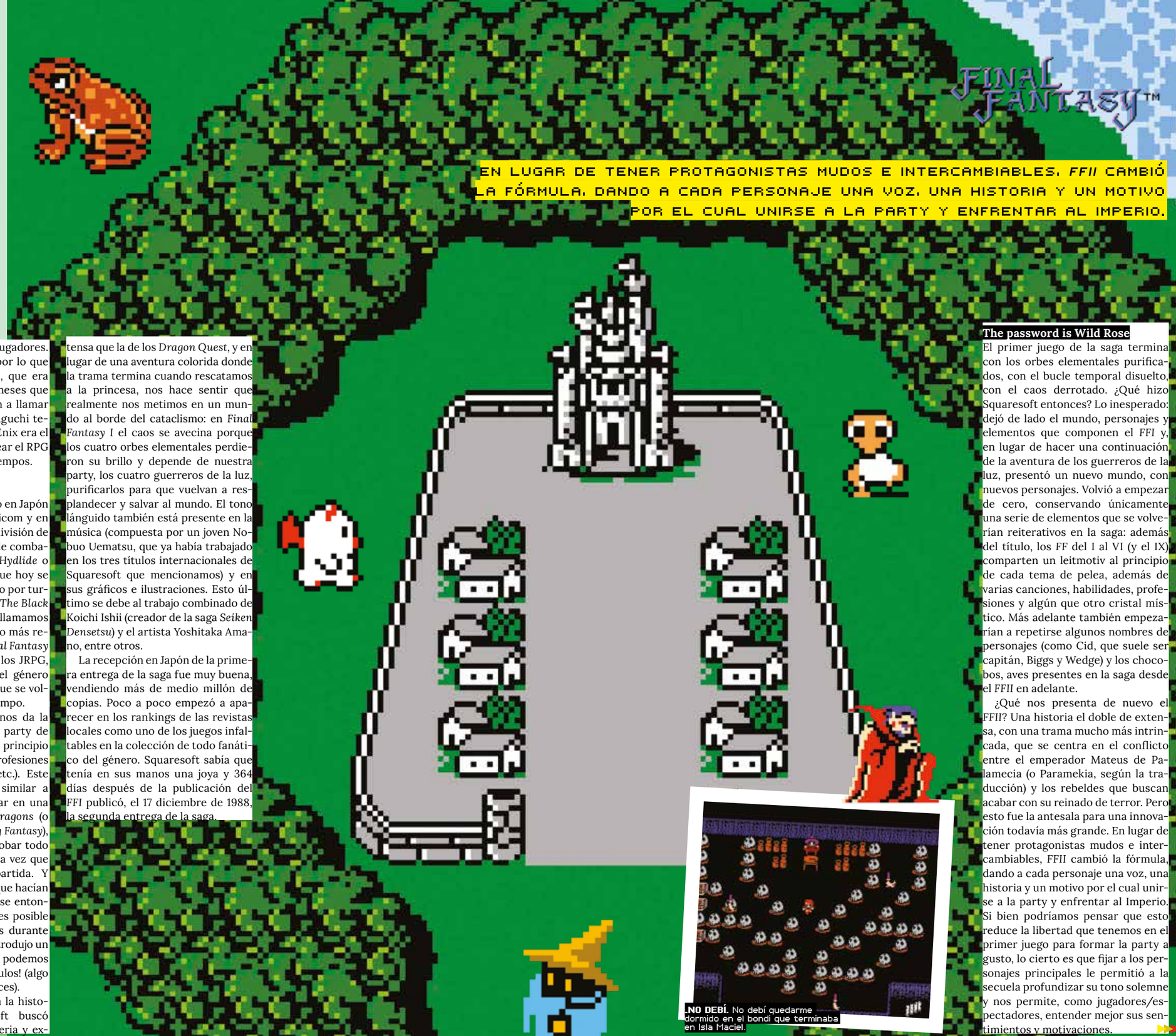
First Fantasy

Final Fantasy fue publicado en Japón a finales de 1987 para Famicom y en 1989 para MSX 2, en plena división de los RPG según su sistema de combate: de tiempo real (como *Hydlide* o la saga *Dragon Slayer*, lo que hoy se conoce como RPG-acción) o por turnos (como *Dragon Quest* o *The Black Onyx*, lo que hoy muchos llamamos "JRPG" por ser el subgénero más representativo de Japón). *Final Fantasy* no solo formaría parte de los JRPG, sino que introduciría en el género muchos de los elementos que se volverían infaltables con el tiempo.

A nivel jugabilidad, *FFI* nos da la posibilidad de formar una party de cuatro personajes desde el principio y elegir sus nombres y profesiones (guerrero, mago blanco, etc.). Este nivel de personalización, similar a lo que podríamos encontrar en una partida de *Dungeons & Dragons* (o quizás en los libros *Fighting Fantasy*), nos da la posibilidad de probar todo tipo de combinaciones cada vez que empezamos una nueva partida. Y además, a diferencia de lo que hacían la mayoría de los RPG de ese entonces (como *Dragon Quest*), es posible ver a nuestros personajes durante las peleas. *FFI* también introdujo un mapa enorme por el que podemos desplazarnos ¡con vehículos! (algo nunca visto hasta entonces).

En cuanto a la historia, Squaresoft buscó que fuera más seria y extensa que la de los *Dragon Quest*, y en lugar de una aventura colorida donde la trama termina cuando rescatamos a la princesa, nos hace sentir que realmente nos metimos en un mundo al borde del cataclismo: en *Final Fantasy I* el caos se avecina porque los cuatro orbes elementales perdieron su brillo y depende de nuestra party, los cuatro guerreros de la luz, purificarlos para que vuelvan a resplandecer y salvar al mundo. El tono lánguido también está presente en la música (compuesta por un joven Nobuo Uematsu, que ya había trabajado en los tres títulos internacionales de Squaresoft que mencionamos) y en sus gráficos e ilustraciones. Esto último se debe al trabajo combinado de Koichi Ishii (creador de la saga *Seiken Densetsu*) y el artista Yoshitaka Amano, entre otros.

La recepción en Japón de la primera entrega de la saga fue muy buena, vendiendo más de medio millón de copias. Poco a poco empezó a aparecer en los rankings de las revistas locales como uno de los juegos infaltables en la colección de todo fanático del género. Squaresoft sabía que tenía en sus manos una joya y 364 días después de la publicación del *FFI* publicó, el 17 diciembre de 1988, la segunda entrega de la saga.

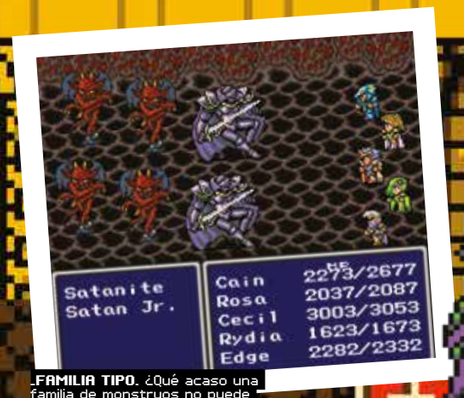


The password is Wild Rose

El primer juego de la saga termina con los orbes elementales purificados, con el bucle temporal disuelto, con el caos derrotado. ¿Qué hizo Squaresoft entonces? Lo inesperado: dejó de lado el mundo, personajes y elementos que componen el *FFI* y, en lugar de hacer una continuación de la aventura de los guerreros de la luz, presentó un nuevo mundo, con nuevos personajes. Volvió a empezar de cero, conservando únicamente una serie de elementos que se volverían reiterativos en la saga: además del título, los FF del I al VI (y el IX) comparten un leitmotiv al principio de cada tema de pelea, además de varias canciones, habilidades, profesiones y algún que otro cristal místico. Más adelante también empezarían a repetirse algunos nombres de personajes (como Cid, que suele ser capitán, Biggs y Wedge) y los chocobos, aves presentes en la saga desde el *FFII* en adelante.

¿Qué nos presenta de nuevo el *FFII*? Una historia el doble de extensa, con una trama mucho más intrincada, que se centra en el conflicto entre el emperador Mateus de Palamecia (o Paramekia, según la traducción) y los rebeldes que buscan acabar con su reinado de terror. Pero esto fue la antesala para una innovación todavía más grande. En lugar de tener protagonistas mudos e intercambiables, *FFII* cambió la fórmula, dando a cada personaje una voz, una historia y un motivo por el cual unirse a la party y enfrentar al Imperio. Si bien podríamos pensar que esto reduce la libertad que tenemos en el primer juego para formar la party a gusto, lo cierto es que fijar a los personajes principales le permitió a la secuela profundizar su tono solemne y nos permite, como jugadores/espectadores, entender mejor sus sentimientos y motivaciones.

¡NO DEBÍ. No debí quedarme dormido en el bondi que terminaba en Isla Maciel.



¿FAMILIA TIPO. ¿Qué acaso una familia de monstruos no puede salir a pasear por un dungeon en paz?

A nivel jugabilidad, *FFII* también introdujo dos cambios importantes: primero, vamos a contar con una party fija de tres héroes y cada tanto se van a unir nuevos personajes para ocupar el lugar del cuarto combatiente. El segundo cambio fue que se dejó de lado el sistema de profesiones y se introdujo un sistema de experiencia más generalizado, en el que la experiencia que ganamos en las peleas depende de qué hagamos en ellas. Por ejemplo, si terminamos una pelea con poca vida, vamos a recibir puntos para subir de nivel nuestro máximo de vida. Si usamos magia, vamos a recibir puntos para subir de nivel esa estadística. Este sistema resultó algo avanzado y complejo, así que hizo su debut y despedida en esta entrega.

Nuevamente, *Final Fantasy II* fue bien recibido por los fans. Squaresoft no se tomó ni un día de descanso y empezó a trabajar en la tercera entrega de la saga..., pero algo más pasaría en 1989 que cambiaría por completo el mundo de los JRPG.

No hay II sin III

En agosto de 1989, meses antes de la salida del *FFII* en Japón, Enix publicó *Dragon Quest* en Estados Unidos. No era un lanzamiento común y corriente, sino una apuesta fuerte: llevar al rey de los JRPG a un mercado que nunca había jugado juegos de este estilo podría hacer (aún más) gigantesca la saga. Tenían pensado vender al menos 1 millón de copias. Lamentablemente, la apuesta no salió bien por dos grandes motivos: primero, el *Dragon Warrior* (como fue llamado en Estados Unidos por cuestiones legales) era un juego de 1986 y se veía anticuado en comparación con otros juegos de la época. Segundo: todas las expectativas estaban puestas en el futuro que ofrecía la siguiente generación de consolas, con lo cual hacer una apuesta fuerte en la NES para 1989 podía no funcionar muy bien.

Aún así, Enix no se dio por vencido y se asoció con la revista Nintendo Power, regalando su juego con cada suscripción como último recurso para promocionar la saga. *Dragon Warrior* quizá no haya tenido el impacto esperado, pero abrió el camino a los JRPG en Estados Unidos... y Squaresoft había estado mirando con atención. Los padres de *Final Fantasy* estaban seguros de que el tono de su saga encajaría mejor en el mercado estadounidense y, ni lentos ni perezosos, publicaron en 1990 el *FFI* para NES. Así fue como la saga llegó a Estados Unidos, aunque no haya sido una entrada revolucionaria.

Mientras tanto, en Japón, Squaresoft publicó en abril de 1990 *FFIII*, para Famicom. Esta tercera parte de la saga se deshizo del sistema de experiencia del *FFII* y volvió al sistema de profesiones que tanto había gustado, con una importante variación: todos los personajes arrancan con una profesión predeterminada (*Onion Knight*, que literalmente significa "Caballero cebolla") y a lo largo de la aventura pueden ir cambiando de profesión a gusto del jugador. Esto remite a la libertad que teníamos en el *FFI* para crear el grupo ideal desde el comienzo, pero agrega la posibilidad de adaptarnos según nos convenga en la aventura, algo más que útil en un juego tan extenso. Le dio la posibilidad de mostrar un desarrollo del personaje a la vez que una nueva capa de jugabilidad.

A nivel historia, también hubo un retorno a la fórmula del *FFI*: hay una pelea eterna entre la oscuridad y la luz. Cuenta la leyenda (de este nuevo mundo) que cuando el equilibrio entre estas fuerzas se rompa, 4 guerreros van a aparecer para devolver la paz. Como de costumbre, contó con una excelente banda sonora y, como si fuera poco, presentó en sociedad a una de las mascotas emblemáticas de la saga: los moguri (o *moogles*, en inglés). Una vez más, el público japonés lo recibió de brazos abiertos. Squaresoft arrancó los 90 con todo, abriéndose paso en Japón y Estados Unidos, pero sabía que para seguir creciendo había que abrirse paso hacia la siguiente generación de consolas.

La llegada del Caballero Negro

En julio de 1991, un año y un par de meses después de la salida de la tercera entrega de la saga, Squaresoft publicó *FFIV* en Japón, para Super Famicom. En noviembre del mismo año, presentó este mismo juego en Estados Unidos, bajo el nombre *Final Fantasy II*. ¿A qué se debió este cambio de nombres? Simplemente a que *FFII* y *FFIII* no habían sido publicados fuera de Japón y el desarrollador quería evitar que los jugadores creyeran que se trataba de una saga a la que habían llegado tarde. Squaresoft podría haber publicado tranquilamente las dos entregas anteriores y evitar este problema, pero con el antecedente del fiasco del *Dragon Quest*, tenían en claro que no era un mercado donde podrían entrar con títulos de 4 años antes. Por eso mismo decidieron tomar un atajo y enfocar sus esfuerzos en su título más reciente para la nueva generación de consolas.

PARA MUCHOS, *FFV* PERFECCIONÓ EL SISTEMA DE PROFESIONES INTRODUCIDO POR LA SAGA TIEMPO ANTES.

Como es de esperar, el salto de calidad entre el *FFIII* y el *FFIV* es notorio al tratarse de dos consolas tan diferentes: el chip de sonido de la SNES captura mejor la esencia orquestal de la música de Nobuo Uematsu y los gráficos dotan al mundo fantástico de escenarios mucho más coloridos y vistosos. Otras destrezas técnicas de la consola, como los efectos parallax de los fondos o el Mode 7 para la navegación aérea, le propiciaron al juego gráficos excepcionales para la época.

Como no podía ser de otra forma, los avances también se dieron en la jugabilidad, en especial con la introducción de un sistema de pelea activo (Active Time Battle, o ATB por su sigla). Con este sistema, nuestros personajes deben esperar a que se llene una barra antes de atacar, lo que vuelve mucho más dinámico cada enfrentamiento. El responsable de la creación de este sistema fue Hiroyuki Ito, a quien, según cuenta en entrevistas, se le ocurrió mirando Fórmula 1 y observando la velocidad individual de cada conductor. El sistema fue tan eficiente en generar el dinamismo que deseaba el público que pasó a ser un elemento vital en la saga a partir de ese punto y se hizo presente en casi todos los títulos posteriores.

En cuanto a los personajes, *FFIV* trae de nuevo las profesiones predeterminadas. Aunque solo podemos usar 4 en las peleas, nuestro grupo va a contar con un total de 12 personajes diferentes, realmente memorables. Estos, combinados con un mundo que no deja de expandirse (¡tiene 3 world maps!) y una trama muy buena: una porción de la trama se adaptó para mantenerse en línea con las reglas de Nintendo of America, gran parte de los diálogos fueron cortados e incluía muchos errores de tipeo y hasta gramaticales.

FBI. El mago negro siempre supo el verdadero significado de la sigla.

FANTASÍA A LA JAPONESA

EN LOS DISEÑOS DE YOSHITAKA AMANO PUEDE VERSE LA INFLUENCIA DE LA OBRA DE HAYAO MIYAZAKI. DOS EJEMPLOS SON LAS NAVES (SIMILARES A LAS DE *EL CASTILLO EN EL CIELO*) Y LOS CHOCOBOS (INSPIRADOS EN LOS TORIUMA DE *NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO*).

El olvidado

Antes de la publicación del quinto juego de la saga, Squaresoft publicó entre 1991 y 1993 *Final Fantasy Legends*: *Mystic Quest* para GameBoy, tanto en Japón como en el resto del mundo. Fue el punto medio que encontró Squaresoft entre las mecánicas más complejas de los JRPG y RPG-acción. Este juego se convertiría en el primero de la saga *Seiken Densetsu* (que siempre fueron traducidos como "[inserte palabra] of Mana" en inglés) y no fue muy bien recibido porque no se sentía como un *Final Fantasy*...

Mientras tanto, en 1992 y solo para el mercado nipón, el desarrollador publicó *FFV*. Esta quinta parte sería la última con Hironobu Sakaguchi como director. Si bien estaba planeado llevarlo también a Estados Unidos, surgieron algunos inconvenientes y Squaresoft decidió frenar el proyecto pese a que la traducción estaba casi terminada. Según comentó el propio Ted Woolsey (responsable de la traducción y adaptación de algunos de los títulos más icónicos de Squaresoft) en una entrevista en 1994, consideraron que este juego "no era accesible para el jugador promedio".

FFV trajo nuevamente el sistema de profesiones y extendió a 22 las clases entre las que podemos elegir. Para muchos, *FFV* perfec-

cionó el sistema de profesiones introducido por la saga tiempo antes. Combinado con el sistema de peleas ATB, lo vuelven uno de los títulos más disfrutables de la saga a nivel jugabilidad. El mapa del mundo no solo es más grande que los mapas de entregas anteriores, sino que también cuenta con varios mundos que recorrer (igual que el FFIV). A nivel gráfico, presenta algunas mejoras respecto de lo que había presentado el FFIV pocos años antes. Y en cuanto a la trama, tenemos los tópicos recurrentes de la saga: guerreros de la luz, cristales y oscuridad, reinos, princesas y caballeros, con una estética europea medieval. No hay grandes novedades, y en especial, no hay personajes que generen el impacto que genera el elenco del FFIV.

MÁS ALLÁ DEL DEBATE SOBRE EL ESTILO Y HUMOR DE WOOLSEY, LO CIERTO ES QUE EL *FFVI* SE CONVIRTIÓ EN EL JUEGO MÁS VENDIDO EN ESTADOS UNIDOS EN OCTUBRE DE 1994.

Donde sí el FFV les pasa el trapo a muchos juegos y pocos lo tienen en cuenta es en la banda sonora. Nobuo Uematsu compuso *nada más* que 56 de los mejores temas de la consola (había planificado componer 100 solo para este juego).

La nueva entrega de la franquicia fue bien recibida en Japón, pese a no vender tantas unidades como su predecesor. Y EE. UU. siguió siendo una deuda, ya que se decidió que el juego no se lanzara allí. Con Hironobu Sakaguchi dejando el puesto de director, con las ventas estancándose, con el mercado estadounidense todavía resistiendo el avance de los JRPG y con la generación de consolas ya entrada en años, Squaresoft tenía que hacer la apuesta más grande de su historia si quería que la fantasía final no fuera más que un sueño que no triunfó fuera de Japón.

Revolución Industrial

Después de la salida de Sakaguchi como director (aunque ahora se sumaba como productor), dos personas ocuparon el puesto para la creación de la siguiente entrega de la saga: Yoshinori Kitase (un fanático de la ciencia ficción que tenía más de 10 años de experiencia en Squaresoft como escritor de escenarios) y Hiroyuki Ito, creador del sistema ATB. La tarea de ambos no era sencilla: tenían que crear un juego lo suficientemente revolucionario para poder romper por fin el techo del mercado japonés, pero lo suficientemente tradicional para seguir siendo un *Final Fantasy*. La solución que encontraron fue crear un mundo que se sintiera como una extensión de un *Final Fantasy*, un mundo que en el pasado había sido hogar de castillos, de magos y caballeros, pero que había dejado de serlo, como si esa amenaza constante de la oscuridad hubiese hecho mella en todos. Así, en el mundo del FFVI, después de una guerra milenaria, la magia fue reemplazada por el metal y la pólvora, y la amenaza está no en el retorno de una fuerza mística, sino en el Imperio que encontró la forma de volver a usar la magia.

Este cambio de paradigma, lógicamente, forzaba un cambio de estética. El Medioevo europeo dio un paso al costado (si bien se mantuvieron algunos elementos) para dar lugar a una estética steampunk plagada de máquinas increíbles e imaginativas que hacían destacar al FFVI del resto de los juegos del género. A nivel gráfico, no solo se amplió la paleta de colores, sino que se agrandaron los sprites de los personajes y se detallaron mucho más los sprites de los enemigos. La música de Nobuo Uematsu también acompañó este cambio de estilo, dejándonos algunas de las mejores canciones, no solo de la consola, sino de toda la historia de los videojuegos.

Un aspecto vital de los personajes del FFVI es que todos fueron concebidos como protagonistas. Esta nueva perspectiva es la que permite que por momentos el grupo se separe y continúe la aventura por separado y también está reflejada en la jugabilidad: los personajes no solo tienen profesiones predeterminadas, sino que además cuentan con habilidades especiales que modifican la jugabilidad más básica (por ejemplo, para los ataques Blitz de Sabin tenemos que ejecutar una secuencia de botones como si fuera un juego de pelea). Por último, no podemos hablar de los personajes de FFVI sin hablar de uno de los enemigos más icónicos de la saga: Kefka. Este antagonista, que viene con su propia canción y una risa burlona muy particular, no es una amenaza distante sino que aparece varias veces en nuestra aventura, lo que lo vuelve un peligro tangible y constante.

El éxito en Japón fue rotundo: FFVI llegó a vender más de 2,5 millones de copias, convirtiéndose en el juego más vendido de 1994. En cuanto al mercado estadounidense, Squaresoft no quería repetir el error del FFII y esta vez se aseguró de que la traducción del FFVI (que pasó a llamarse FFIII en Estados Unidos) fuera de primer nivel. Para eso contrató a Ted Woolsey, quien no solamente tradujo el juego, sino que adaptó chistes y contenido que creyó que no funcionaría en Estados Unidos. Más allá del debate sobre el estilo y humor de Woolsey, lo cierto es que el FFVI se convirtió en el juego más vendido en Estados Unidos en octubre de 1994 y el octavo más vendido para SNES ese mismo año. De todas formas, números aparte, FFVI es considerado por muchos el mejor de todos los juegos de la saga y uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Con FFVI, la saga había logrado ingresar en el mercado estadounidense que tanto había añorado. La tercera (que en realidad era la sexta) fue la vencida..., pero para Sakaguchi la saga todavía no había tenido éxito en la región. Solo quedaba una cosa por hacer: aprender de lo que había funcionado y de lo que no de las entregas anteriores y comenzar desde ese mismo momento el desarrollo de la siguiente entrega de la saga, que no saldría sino hasta 3 años después, para la siguiente generación de consolas.

▪ OTROS RUMBOS

PARTE DEL EQUIPO DEL *FFIV* BUSCABA UN SISTEMA DE PELEA INCLUSO MÁS ACTIVO QUE EL SISTEMA ATB, SIN TRANSICIONES EN LAS PELEAS. EVENTUALMENTE, VARIOS DE ELLOS MIGRARON A OTRO EQUIPO DENTRO DE SQUARESOFT PARA DESARROLLAR *SECRET OF MANA* Y, POSTERIORMENTE, *CHRONO TRIGGER*.

PT.12

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Andá por un licuadito y volvé, que tenemos la decimosegunda tirada de marquesinas argentinas bien playeras y veraniegas de la mano de Manuel Barrosa, el gran ilustrador y pintor de Sacoa. Un pequeño homenaje a sus grandes obras.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

CORNALITOS Y LOBOS MARINOS: PERSONAJES GRANDOTES, MELODÍA ÚNICA Y UN JUEGO MUY PRESENTE EN AQUELLA ÉPOCA DE LOS VIDEOS A FINALES DE LOS 80 Y GRAN PORT EN SEGA GENESIS. EL CARTEL DECORATIVO PARA SACOA NOS TRANSMITE LA OSCURIDAD Y TRANSFORMACIÓN DE ANIMALES QUE NOS ENCANDILABAN A TODOS.

ALTERED BEAST - MANUEL BARROSA

0098>BRB001ALB-FD

FIERROS MARPLATENSES: PUBLICAMOS LA VERSIÓN DE ANA, PERO NOS FALTABA LA VERSIÓN DE MANUEL PARA SUSPIRAR CON SUS DIBUJOS HERMOSOS DE ESTE JUEGO DE DISPAROS, CON LOS COLORES PARA LOS FANÁTICOS DEL XENEIZE Y MUY PARECIDA A LA VERSIÓN ORIGINAL. DIVINA.

EMPIRE CITY: 1931 - MANUEL BARROSA

0099>BRB002ECY-FD

COMBATES EN EL AEROPUERTO ÁSTOR PIAZZOLLA: ESA EXPLOSIÓN DE FONDO Y LA NAVE ALEJÁNDOSE DAN UNA SENSACIÓN DE VERTIGINOSIDAD FIEL A ESTE JUEGAZO DE CAPCOM DE 1992, QUE ADEMÁS CUENTA CON UNA MÚSICA ALUCINANTE DE LA MANO DEL QSOUND. 100 VECES MEJOR QUE LA ORIGINAL JUNTO CON LAS INSTRUCCIONES DE USO. TREMENDA.

VARTH: OPERATION THUNDERSTORM - MANUEL BARROSA

0100>BRB003VRT-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

DOMINGUEANDO POR AV. PATRICIO PERALTA RAMOS: SEAN LAS ORIGINALES O LAS VERSIONES NACIONALES, LAS MARQUESINAS DEL JUEGO DE COCHES POR EXCELENCIA DE SEGA DESTILAN FRESCURA, PLAYITA Y EL RECUERDO DE DARSE UNA VUELTA POR LA PEATONAL SAN MARTÍN PARA PODER JUGARLO. BRILLANTE.

OUT RUN - MANUEL BARROSA

0101>BRB004ORN-FD

FANTASMAS EN EL PUERTO: CASI UN CALCO DE LA ORIGINAL, AUNQUE CON MENOS COLORES Y DETALLES. ESTÁ BIEN QUE EL SEÑOR BARROSA NO LE HAYA DEDICADO TANTO ARTE A ESTE DIABÓLICO JUEGO DE CAPCOM QUE HIZO SUFRIR A LA MAYORÍA DE LOS PIBES DE LA ÉPOCA. VERDADERO COMEFICHAS PARA IR A LLORAR AL CAMPITO.

GHOSTS 'N GOBLINS - MANUEL BARROSA

0102>BRB005GNG-FD

COMBATES ENTRE ALVA Y EL TIBURÓN: EL EFECTO OFFSET SOBRE EL ROSTRO DE NUESTRO VAQUERO EXCEDE LAS PROPORCIONES NORMALES, A TAL PUNTO DE DUDAR SI REALMENTE NO SUFRE VARICELA. EL BUSTO DEL COWBOY Y EL DISPARO CRUZADO CONTRA EL INDIO LO DICEN TODO EN ESTE COMPLICADÍSIMO JUEGO DE CAPCOM DE ALLÁ POR EL LEJANO 1985.

GUN.SMOKE - MANUEL BARROSA

0103>BRB006GNS-FD

HORARIO DE PROTECCIÓN AL MENOR: DERROCHE DE SENSUALIDAD DE BARROSA EN ESTE DIBUJAZO DE LA DAMA, QUIZÁS INSPIRADO EN LAS CLÁSICAS NOCHES BOLICHERAS MARPLATENSES. MUCHO MÁS LINDA QUE LA ORIGINAL, VESTÍA A LOS ARCADES MEDIO ZARPADITOS QUE NOS ACOMPAÑABAN EN LOS LOCALES DE SACOA Y EN EL RESTO DEL PAÍS.

GALS PANIC - MANUEL BARROSA

0104>BRB007GPN-FD

SACARSE UNA FOTO EN EL MONUMENTO: MUEBLE ENORME Y CON AMETRALLADORAS. SONIDO Y GRÁFICOS IMPACTANTES. *OPERATION WOLF* ES UNO DE ESOS TÍTULOS QUE JAMÁS NOS VAMOS A OLVIDAR. Y QUÉ MEJOR QUE DESPEDIR ESTA GUÍA CON ESTE JUEGÓN DE TAITO CON UNA MARQUESINA A LA ALTURA DE LA ORIGINAL, QUE DERROCHA COLORES Y POTENCIA AL MIRARLA. MÁS POLENTA NO SE CONSIGUE.

OPERATION WOLF - MANUEL BARROSA

0105>BRB008OWF-FD

LA MORTAL TRANSFORMACIÓN DEL REPTIL

Lagarto, es el momento de que conectes tu Sega y pongas tus habilidades al límite con esta batería de trucos y funcionalidades para enfrentarte al luchador híbrido más extraño y mortífero del Outworld noventero.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

Por demás son sabidas las diferencias de cientos de juegos en la titánica guerra de los 16 bits entre Nintendo y Sega; que uno tiene gráficos mejorados, que el otro tiene mejor música, que uno está censurado y el otro no, y un largo etcétera. En el caso concreto de *Mortal Kombat*, Sega picó en punta en la época y se guardó un as bajo la manga al ocultar el truco que habilita la sangre desde la intro del juego (el famoso ABACABB) que Nintendo nunca implementó. Otra de las características es poder habilitar el menú de trucos, desde la pantalla con el scroll descendente de luchadores (↓ ↑ ← ← A → ↓), donde nos vamos a enfocar para no solo enfrentar a Reptile, sino también a su versión más inquietante: ReptiSonya.

Recordemos que enfrentar a Reptile significa luchar contra un ninja mucho más rápido que Sub-Zero y Scorpion, y encima posee los poderes de ambos. Este combate a muerte solo se da en The Pit, rodeado de pinches y olor a muerte. Para llegar a ello, en el Cheat Menu, configurar estas opciones: Plan Base: Three. Flag0: On. Flag2: On. Flag 3: On. 1St Map: The Pit, presionar Start para salir del Menú, volver al juego y seleccionar el luchador de confianza. El combate te llevará directamente a The Pit, donde tendrás que vencer al rival que te toque sin que te haga daño y, además, hacerle la Fatality. La vas a tener realmente fácil, ya que con solo un golpe al oponente, lo vencés. Si sos el guapo del barrio que se la re banca, modificá la Flag0 a OFF e intentá vencer a tu oponente golpe a golpe, respetando no recibir daño y rematarlo con la fatalidad clásica. Si lográs cualquiera de las dos combinaciones, accederás a luchar contra el ninja reptiliano. Suerte.

Pero todavía hay más. Si lo vencés, el juego seguirá su curso normal, pasarás a tu sombra (mirror), vencerás a los dos luchadores del primer Endurance y llegarás al Endurance 2. En esta instancia, generalmente el segundo luchador es Sonya Blade. Así, una vez que estés luchando en The Pit y venzas a los dos oponentes, volverás a las profundidades de The Pit y en primera instancia lucharás, nuevamente, contra Reptile. Si lo vencés, vendrá el segundo luchador y será, ni más ni menos, ReptiSonya.

SI LO VENCÉS, VENDRÁ EL SEGUNDO LUCHADOR Y SERÁ, NI MÁS NI MENOS, REPTISONYA.

Este personaje tendrá los poderes y velocidad de Reptile, pero los sprites serán una mezcla de colores verdes, movimientos erráticos y gráficos rotos que confundirán al más experimentado en el juego. Cabe aclarar que si el segundo luchador del Endurance 2 es, por ejemplo, Raiden, enfrentarás a ReptiRaiden y así con cualquiera de las combinaciones posibles. Jugar con discreción y en ambiente correctamente ventilado. Test Your Might!

VOLVÉ A
Sacoa
Entertainment
MAR DEL PLATA - VILLA GESELL - NECOCHEA
¡Y si sos suscriptor de Replay
llevá esta tarjeta para jugar gratis durante 3 horas!
Sacoa
Entertainment
@sacoaoriginal
Tarjeta válida para los locales de Sacoa en Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. Al activarla por primera vez, podrás jugar gratis durante 3 horas a cualquier juego que no entregue premios. Bases y condiciones: 1) Revista Replay (el Organizador) organiza la promoción "Volvé a Sacoa" (la Promoción). 2) Mediante la Promoción, todos los suscriptores de Revista Replay recibirán de regalo con la revista Replay #43, de noviembre de 2023, una (1) tarjeta para utilizar en Sacoa. 3) La tarjeta podrá ser utilizada en los locales de Sacoa de Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. 4) La tarjeta se encuentra lista para su uso y no requiere activación. 5) La tarjeta se activará al primer uso y otorgará juegos gratis durante las siguientes tres (3) horas en todos los juegos que admiten carga de cortesía. 6) Los juegos que admiten carga de cortesía están sujetos a la determinación de cada local. 7) Una vez terminado el tiempo de uso libre, la tarjeta puede ser recargada. 8) Promoción válida hasta agotar stock. 9) Cuando circunstancias no imputables al Organizador o no previstas en estas bases o que constituyan caso fortuito o de fuerza mayor lo justifiquen, la Promoción podrá ser suspendida, cancelada o modificada. 10) La participación de la Promoción supone la aceptación de las presentes bases y condiciones.